

Um canto no tempo: narração espaçotemporal na *graphic novel* *Aqui*, de Richard McGuire¹

Ana Claudia Munari Domingos²
Miriam de Paiva Vieira³

Resumo: O tempo é um dos grandes temas da arte, mas não exatamente ele, e sim o que sua ação faz sobre as pessoas, sempre o verdadeiro foco da criação artística: a existência humana. Em *Aqui* (2017), *graphic novel* de Richard McGuire, o tempo se torna uma espécie de narrador-personagem na sua intersecção com o espaço. Neste artigo, nossa leitura de *Aqui* focaliza essa relação, entendendo aquilo que Lars Elleström (2021) chama de modalidade espaçotemporal como um dos principais elementos narrativos, em que o narrador se mostra como essa câmera fixada pelo tempo, mostrando, a partir de uma janela, um canto da casa como uma personagem-testemunha de uma longa história. Para tal, fazemos convergir teorias da intermedialidade, da ficção e dos quadrinhos, em suas relações com a arquitetura.

Palavras-chave: Intermedialidade; Modalidade espaçotemporal; *Graphic novel*; Arquitetura.

Demarcando o espaço

Na pintura *Arquitetura imaginária* (1992)⁴, o artista Cláudio Tozzi constrói uma série de ângulos através de formas geométricas que nos remetem a paredes, colunas e escadas, que, no entanto, desfazendo a simetria da realidade, não cumprem sua função arquitetônica. Como nos diz Olgária Matos (1998, n.p.) na apresentação da exposição “Geometrias do tempo”: “Os trabalhos de Cláudio nos convidam a interrogar a condição do homem moderno, indicando sua migração metafísica, por degraus não-cartesianos.”. Essa é a ideia de uma “arquitetura

¹ Este trabalho é resultante de pesquisa financiada pelo CNPq – Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (processos número: 304566/2021-7 e 309678/2021-8).

² Professora do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Santa Cruz do Sul. Subcoordenadora dos Cursos de Letras, Letras EaD e Secretariado Executivo da Universidade de Santa Cruz do Sul. Doutora em Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, com pós-doutoramento em Comparative Studies – Intermediality pela Linnaeus University. Mestra em Teoria da Literatura pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Graduada em Letras pela Faculdade Cenecista de Ciências e Letras de Osório. Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-6629-588X>. E-mail: ana.c.munari@gmail.com.

³ Professora Adjunta na Universidade Federal de São João del-Rei. Doutora em Estudos Literários pela Universidade Federal de Minas Gerais com mobilidade na Lunds Universitet, com pós-doutorado em andamento no âmbito do Departamento de Literatura e Cultura pela John Paul II Catholic University of Lublin. Mestra em Letras: Estudos Literários pela Universidade Federal de Minas Gerais. Especialista em Ensino de Idiomas pela Universidade Federal de Minas Gerais. Graduada em Arquitetura e Urbanismo pelas Faculdades Metodistas Izabela Hendrix. Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0001-9851-0217>. E-mail: miriamvieira@ufsj.edu.br.

⁴ Acrílico sobre tela, 200 cm x 120 cm. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra63080/arquitetura-imaginaria>. Acesso em: mar. 2023.

imaginária”, uma construção que em vez de adaptar suas formas ao seu tempo e espaço, os inventa a partir da desmontagem das convenções da geometria: o tempo, assim, passa a ser o próprio imaginário. As mídias visuais, neste caso a pintura, são próprias para criar esse universo em que a geometria é “distorcida”, evocando um lugar fora da nossa lógica espaçotemporal.

Discutindo a obra de, entre outros, Abelardo Morell, Junia Mortimer (2014) mostra como a fotografia, por seu turno, pode tornar-se um modo não de registro do real, mas uma maneira de se relacionar com ele. Apontar a câmera fotográfica é sempre fixar algo no espaço-tempo que, ainda que materializado na realidade, pode ser transformado pela perspectiva do foco, do enquadramento, das lentes. Na fotografia artística, essa moldura, assim, compõe uma construção espaçotemporal cuja intenção é sempre plástica, o que remete ao viés estético da Arquitetura. As artes, e mesmo a fotografia, com a sua já desconstruída capacidade de representar o real, de algum modo sempre são essa tentativa de materializar o imaginário em determinado tempo e lugar.

Na *graphic novel Aqui* (2017)⁵, o músico, cinegrafista e designer Richard McGuire⁶ resolveu materializar vários tempos em um mesmo lugar, justamente desfazendo a lógica das relações espaçotemporais. Lemos na página do autor que *Aqui* é um livro de artista disfarçado de romance gráfico. A ideia inicial foi publicada em 1980 no volume 2 da *Revista RAW*, editada por Françoise Mouly e Art Spiegelman, em uma tirinha minimalista de apenas 6 páginas com 36 painéis em P&B ao lado de um capítulo de *Maus*, de Spiegelman, e de quadrinhos de Charles Burns e Basil Wolverton. Em “Comics: A Global History, 1968 to the Present”, Dan Mazur e Alexander Danner (2014) comparam a proposta de abraçar criadores de obras não lineares de difícil leitura de *RAW* ao som áspero, pouco melódico e grosseiro do movimento musical Punk. Vale mencionar que na época McGuire era conhecido como o baixista da banda pós-punk *Liquid Liquid*.

O livro em cores de 320 páginas, publicado pela Hamish Hamilton (hoje Random House) em 2014 e pela Cia das Letras no Brasil, na tradução de Érico Assis, em 2017, é uma transmediação⁷ da tirinha de 1980. A curiosa narrativa experimental focaliza os acontecimentos de um espaço específico: um canto da sala da casa onde o autor cresceu. Poderia ser simples se

⁵ No original, *Here* (2014).

⁶ Sua obra já foi publicada no *New Yorker*, *McSweeney's*, *New York Times* e *Le Monde*.

⁷ A partir de Lars Elleström (2021), transmediação (transmediation) é a transformação de um produto de mídia em outro, com o qual guarda relações, através de um processo de adaptação.

ele levasse em conta como tempo cronológico de sua narrativa a duração de sua existência ou de sua família naquele espaço, mas a história abrange os anos entre 500.000 AC até 22.175 DC. O enquadramento desse canto acolhe quadros menores com recortes tanto de analepses como de prolepses, em um estranho vai-e-vem não linear.

De acordo com a página do autor, a obra foi concebida pouco depois do lançamento do sistema operacional Windows, de modo que os vários recortes no tempo que aparecem em quadros concomitantes de *Aqui* se assemelham aos painéis dentro de outros painéis na tela do computador. Daniel Bueno (2017, n.p.) vai um pouco mais além e explica em artigo para a *Revista Quatro cinco um* que McGuire ficava “pensando em quem havia morado” em seu apartamento e que a descrição da interface do sistema operacional Windows despertou nele “a convicção de que poderia explorar a estrutura de janelas para enquadrar simultaneamente recortes diversos de tempo”. Em entrevista para Dominic Umile (2014), o autor relata que não queria meramente imitar a primeira abordagem, adicionando páginas, e que seria preciso ser uma reinvenção⁸. Vejamos que a capa da graphic novel (Figura 1) traz uma janela, como se, ao se aproximar dela, o leitor pudesse espiar o interior da casa:



Fig 1 Capa de *Aqui*. Fonte: McGuire (2019, capa).

Assim, o enquadramento

[...] leva em consideração as peculiaridades do livro como suporte, posicionando a quina bem na altura da linha central do miolo. Sucedem-se, no

⁸ No original: “I felt it had to be similar to the original version but in a new way. I didn’t want to mimic that first approach, I never thought I would merely be adding pages to the original. This was to be a re-invention.” (tradução nossa).

cômodo dessa casa antiga, levantada em 1907, diversas gerações, mudanças de costumes e tecnologias, modos de ocupar os espaços”. (BUENO, 2017, n.p.).

Ainda que a narrativa abarque um intervalo de tempo de milênios, é “a sala da residência [que] concentra muitos dos acontecimentos e [assim] funciona como fio condutor” (BUENO, 2017, n.p.). De modo a conduzir o leitor nessa leitura fragmentária, McGuire tira proveito das mais variadas técnicas de ilustração, com coloração e texturas borradas elaboradas em pastel, aquarela e lápis de cor, até às clinicamente uniformizadas por meio de programas de computador e arquivos de fotografias. Essas técnicas tanto identificam cada período de tempo abordado como conectam as diferentes situações. Segundo Alex Fitch (2017), a superimposição de realidade aumentada em *Aqui* é aguçada por meio de camadas do tempo, que deixam ver, assim, o modo como um tipo de mídia como a *graphic novel* pode transportar o leitor de um lugar a outro de modo bastante imediato e eficaz como tem feito o cinema.

O projeto foi exibido em duas mostras: *From Here to Here, Richard McGuire Makes A Book*, no *Morgan Library & Museum*, Nova York, Estados Unidos, em 2014, que compila o processo criativo do autor iniciado em um fellowship na New York Public Library; e *TimeSpace, After “Here” by Richard McGuire*, no *The Museum Angewandte Kunst*, Frankfurt, Alemanha, em 2016, em uma exposição que possibilita ao visitante vivenciar as cenas do livro entrando dentro de cenários em escala humana.

Críticos comparam a obra de McGuire com a música, tratando *Aqui*, por exemplo, como uma “luxuosa sinfonia visual do tempo e espaço, eternidade e efemeridade”⁹ (MURPHY, 2014, n.p.) ou “um truque improvável de tornar um single pop perfeito em uma sinfonia imersiva/envolvente”¹⁰ (MURPHY, 2014, n.p.) ou simplesmente de “uma maravilhosa sinfonia”, segundo resenha publicada na página *Kirk Review* (2014). Sobre o tema da narrativa, a crítica concorda que a obra trata da “inevitável passagem do tempo” (BORGES, 2015, n.p.), “da questão do tempo” como seu “núcleo absoluto” (MURPHY, 2014, n.p.). Para Tom Murphy (2014), foi a experiência profissional prévia de McGuire que, aos moldes de *leitmotifs* musicais, permitiu essa brincadeira visual com os temas recorrentes da narrativa ao longo dos anos¹¹. Em

⁹ No original: “lavish visual symphony of time and place, eternity and ephemerality” (tradução nossa).

¹⁰ No original: “McGuire has managed to pull off the unlikely trick of turning a perfect pop single into an immersive symphony.” (tradução nossa).

¹¹ No original: “Again reflecting his background, the new scale of the work allows McGuire to play with little recurring threads that are developed like musical themes across the years” (tradução nossa).

entrevista para Alex Fitch, na rádio londrina Resonance FM, o autor afirma que a não linearidade escolhida para edição do livro foi influenciada pelo estilo musical jazz. Isso é, as repetições de cenas em *loop* acontecem “como se”¹² fossem improvisações do jazz, de modo que o *leitmotiv* vai sendo construído por meio de pequenas modificações a cada repetição (FITCH, 2017, p. 35).

O tempo é um dos grandes temas da arte, mas não exatamente ele, e sim o que sua ação faz sobre as pessoas, sempre o verdadeiro foco da criação artística: a existência humana. Na *graphic novel* de Mcguire, no entanto, o tempo se torna uma espécie de narrador-personagem na sua intersecção com o espaço. Neste trabalho, nossa leitura de *Aqui* focaliza essa relação, entendendo aquilo que Lars Elleström (2021) chama de modalidade espaçotemporal como um dos principais elementos narrativos, em que o narrador se mostra como essa câmera fixada pelo tempo, mostrando o canto da sala como uma personagem-testemunha de uma longa história. Para esse estudo, fazemos convergir teorias da intermedialidade, da ficção e dos quadrinhos - entendendo a *graphic novel* como uma forma similar ou pertencente a esse tipo de mídia.

Um campo temático expandido no espaço-tempo

O tempo é um dos elementos imprescindíveis para a ficção: é na sua horizontalidade que os acontecimentos se fazem narrativas a partir do imaginário. Quando pensamos em narrativas ficcionais – as literárias, as cinematográficas, as gráficas, etc – sabemos que alguns elementos mínimos precisam estar presentes: uma ação de personagens que acontece em determinado espaço e tempo, contada por alguém. Para Roy Cook (2017), *Aqui* é uma viagem no tempo que paradoxalmente permanece estática no espaço em uma narrativa em primeira pessoa que não trata de alguém e, sim, de um lugar, esse “aqui” que é, então, posto em movimento pelas pessoas.

Em uma *graphic novel*, o espaço diegético da história se “materializa” pela concretização do imaginário do quadrinista. As imagens gráficas não servem apenas para

¹² Irina Rajewsky (2020) propõe, para os tipos de intermedialidade, o conceito de referência intermediática, entre cujos fenômenos está o “como se”, quando um tipo de mídia imita outra, ainda que não abandone as qualidades de sua própria mídia. A *graphic novel* *Aqui* possibilita inúmeras perspectivas de análise, por exemplo, em uma aproximação com a música, como já referido; no entanto, não é possível, neste trabalho, sequer citá-las todas.

colocar diante dos olhos do leitor essa imaginação materializada, mas também são uma expressão de estilo. Desde a escolha da técnica de criação até a paleta de cores, a imagem gráfica é uma linguagem com tantos *dialeto*s quanto artistas. Ainda que mídias como a *graphic novel* e os quadrinhos guardem convenções, a imagem gráfica é sobretudo icônica, diferentemente da linguagem verbal, que é simbólica, quer dizer, convencionada. Essa iconicidade torna infinitas as possibilidades de, por exemplo, representar um cachorro ou uma parede. A parede, palavra que em uma narrativa literária é suficiente para representar o lugar onde o personagem se recostou, na *graphic novel* precisa ser concretizada visualmente, o que significa que ela precisa deixar ver suas características (que em uma narrativa literária podem estar ausentes). Na epígrafe do romance *Em teu ventre* (2017), José Luís Peixoto nos diz “Palavras são corpos transparentes à espera de uma cor.”. Na *graphic novel*, as imagens gráficas são essa cor. Sua polissemia está, assim, nessa potência de significação, que se desdobra em caracterizar os elementos da narrativa, iconicamente, em interação com as palavras, e erigir espaços vazios, simbolicamente, pelas características dessas imagens. Além disso, o elemento indicial também pode ser fator de interpretação, quando a representação da realidade leva ao reconhecimento do leitor. Vejamos que para escrever *Holandeses*, André Toral não fez apenas uma pesquisa na narrativa histórica brasileira do século XVII, mas também uma pesquisa iconográfica, na Arquitetura daquele século, na flora e na fauna, no vestuário, etc.

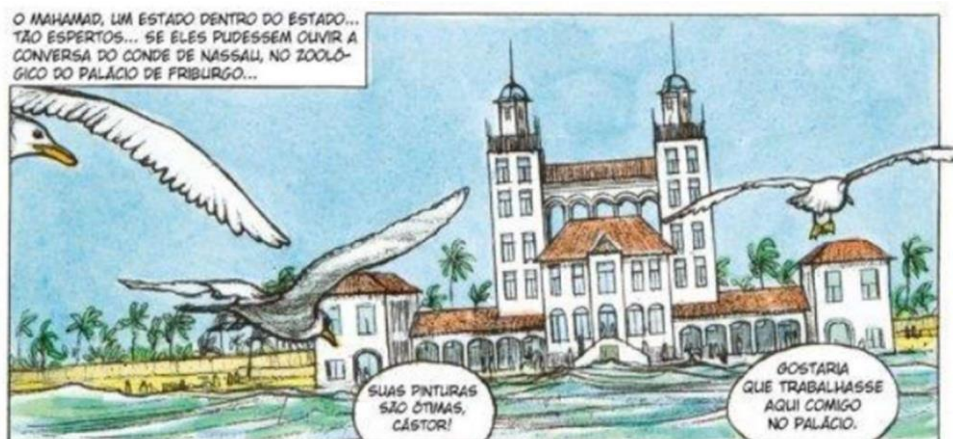


Fig 2 O espaço deixa ver o tempo. Fonte: Toral (2017, p. 37).

Um detalhe importante nessa representação do Palácio de Friburgo é a perspectiva: visto do mar, a inclinação faz perceber que a paisagem está sendo observada a partir de um navio que

balança nas ondas. É assim que apesar de a imagem estar estática, a representação do espaço pela imagem gráfica sugere movimento e, conseqüentemente, a passagem do tempo. É a essa interação que Mikhail Bakhtin dá o nome de cronótopo: “à interligação fundamental das relações temporais e espaciais, artisticamente assimiladas em literatura, chamaremos de cronótopo” (BAKHTIN, 2014, p. 211).

Tomando por base a indissociabilidade entre tempo e espaço da Teoria da Relatividade proposta por Einstein, Bakhtin mostra como a associação entre esses dois elementos pode ser observada e comparada entre os diferentes gêneros como marcas idiossincráticas de modos não apenas de narrar, mas de erigir a base dramática que é a estrutura das narrativas:

Qual é a significância de todos esses cronótopos? O que é mais óbvio é seu sentido para a narrativa. Eles são o centro organizador dos eventos narrativos fundamentais do romance. O cronótopo é o lugar onde os nós da narrativa se atam e desatam. Pode-se dizer, sem quaisquer reservas, que a ele pertence o significado que molda as narrativas. (BAKHTIN, 1981, p. 250).¹³

É assim que podemos entender que os diferentes gêneros narrativos e seus subgêneros - Bakhtin fala, por exemplo, das qualidades cronotópicas do romance de aventura - têm seus próprios cronótopos. Nas *graphic novels* o cronótopo se constrói pela associação entre a quadrinização e as diferenças - ou semelhanças ou “permanências” - entre os quadros. Will Eisner (1989) nos mostra que o “relógio” em um quadrinho pode ser marcado, por exemplo, pelo tempo que uma gota leva a cair:

¹³ No original: “What is the significance of all these chronotopes? What is most obvious is their meaning for narrative. They are the organizing centers for the fundamental narrative events of the novel. The chronotope is the place where the knots of narrative are tied and untied. It can be said without qualification that to them belongs the meaning that shapes narratives.” (tradução nossa).

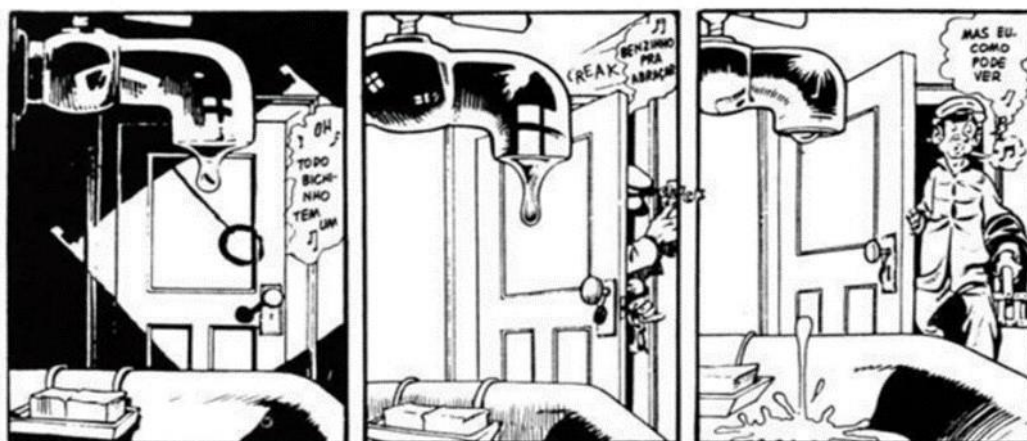


Fig 3 O tempo demarcado pela diferença na imagem gráfica. Fonte: Eisner (1989, p. 32).

Eisner mostra como o quadro faz do postulado de Einstein uma realidade: “O ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Na verdade, ele “comunica o tempo.” (EISNER, 1981, p. 28). Concordando com o modo como a posição do leitor - a consciência sobre estar lendo um modo específico de tratar o tempo - também é importante para construção de sentido, Scott McCloud fala sobre o funcionamento do tempo nos quadrinhos e nas *graphic novels* através da própria linguagem quadrinística, mostrando que eles podem contrariar a lógica do nosso olhar, sobretudo aquela construída pela fotografia:



Fig 4 A simultaneidade de momentos diferentes num único espaço. Fonte: McCloud (1995, p. 95).

Como em uma fotografia, a imagem estática coloca em simultâneo as ações de várias personagens, cristalizando-as no espaço-tempo. No entanto, vejamos que é a linguagem verbal - a fala - que dá a dimensão de passagem do tempo. Abaixo, McCloud insere as sarjetas, separando cada micro-ação.



Fig 5 A idiosincrasia temporal dos quadrinhos. Fonte: McCloud (1995, p. 97).

Ou seja, na arte sequencial dos quadrinhos e *graphic novels*, a moldura de um único quadro pode conter diferentes momentos, diferentes ações praticadas por diferentes personagens. No entanto, o fato de o quadrinista (o próprio McCloud aqui) escolher representar diferentes ações no tempo em um mesmo espaço também é significativo, chamando a atenção para o próprio tempo como elemento semântico. Na relação entre cada quadro, e mesmo em seu tamanho e na associação com as sarjetas, o tempo pode ser “relativizado” - acelerado, desacelerado, comprimido, esticado. McCloud também aponta para o modo como a inserção do verbal, já aqui comentada, e do “som” é um recurso para colocar a cena “em movimento”, pois o som é, por natureza, uma representação temporal, visto que é midiado em uma sequência de ondas sonoras.

Embora certamente seja uma questão complexa, é importante reconhecer que, por exemplo, a qualidade de tempo em um filme, entendida como um modo de existência, não é a mesma qualidade de tempo requerida para compreender uma fotografia estática. Além disso, pode-se dizer que o tempo está presente de diferentes formas em uma mesma mídia. Mesmo assim, uma fotografia estática, que não tem o tempo como um modo de existência, pode representar eventos temporais. (ELLESTRÖM, 2021, p. 16).

Afirmando a bastante conhecida colocação de Lessing sobre a diferença entre pintura e poesia, Lars Elleström discute as idiossincrasias das diferentes mídias a partir da noção de “modalidade” e da maneira como elas compartilham traços semelhantes ainda que mantenham distinções. Para ele, todas as mídias podem ser observadas a partir de suas quatro modalidades – a material, a espaçotemporal, a sensorial e a semiótica. As diferenças e semelhanças entre as mídias estão nos modos como elas midiam em cada uma dessas modalidades, como vemos na citação acima, e que ele entende como uma questão de gradação mais do que ausência/presença. Modo é cada um dos traços das quatro modalidades. A material diz respeito ao aspecto concreto de sua forma, que tem relação direta com a mídia técnica de exposição¹⁴ de um produto de mídia, que, materialmente, pode ser, por exemplo, o modo de uma superfície plana e o modo orgânico, como a folha de papel de uma história em quadrinhos impressa, ou o modo de uma superfície também plana, mas inorgânica de uma tela e-ink, LCD ou Led de e-readers e tablets. A modalidade sensorial reúne os modos como o perceptor percebe o produto de mídia pelos cinco sentidos exteroceptores, no caso de uma *graphic novel*, não importa a materialidade, através da visão.

A modalidade espaçotemporal é aquela em que “tempo e espaço formam uma entidade quadridimensional e espaçotemporal, que consiste em largura, altura, profundidade e no tempo” (ELLESTRÖM, 2021, p.79). Essas três modalidades são pré-semióticas e têm sentido na mediação dos produtos de mídia, como eles se “formalizam” em direção à percepção de suas qualidades. A quarta modalidade é a semiótica, que se relaciona com a representação dos valores cognitivos dos produtos de mídia. Aqui, Elleström categoriza os modos dessa modalidade com base na tricotomia sígnica de Charles Sanders Peirce: Indicação, para as representações indiciais; Ilustração, para as icônicas; e Descrição, para as simbólicas.

A diferença entre o texto verbal escrito e a imagem gráfica, por exemplo, ambos mediados por uma página de papel ou uma tela, não é material nem sensorial – são vistos pelo perceptor na mesma materialidade –, mas, sim, espaçotemporal e, em certos aspectos, semiótica. A distinção espaçotemporal está em que uma imagem gráfica é vista em seu todo simultâneo, enquanto a mídia verbal escrita é percebida em sequência, ou seja, “tempo” passa a ser, conforme Elleström, de “segunda ordem”:

¹⁴ Uma mídia técnica de exposição, conforme Lars Elleström (2021), é o meio técnico em que um produto de mídia se materializa, por exemplo, as páginas impressas de um livro ou a tela de um computador. Como o próprio nome sugere, é o tipo de mídia que “expõe” o conteúdo de uma mídia para nossa percepção.

Além disso, alguns tipos de mídias, como os signos visuais verbais (simbólicos) numa superfície plana, mas estática (como textos impressos), são convencionalmente decodificados numa sequência fixa, o que os torna temporais de segunda ordem, por assim dizer: sequenciais, mas não realmente temporais, pois a matéria física dos produtos de mídia não muda com o tempo. (ELLESTRÖM, 2021, p. 81).

Na modalidade semiótica, essa diferença se estabelece no fato de que a imagem gráfica representa iconicamente o objeto¹⁵, enquanto a escrita é uma representação simbólica, convencionada, do objeto a que se refere. No entanto, vemos que as *graphic novels* combinam palavras e imagens, portanto, também apresentam o modo Descrição. Ainda sobre a questão espaçotemporal, que é a modalidade que aqui nos importa, Elleström nos mostra que a partir da cross-modalidade, os modos de percepção de um produto de mídia “atravessam-se” a partir das nossas experiências e mesmo pelo modo como nosso corpo compartilha sensações, ainda que percebidas por diferentes sentidos. É assim que os diálogos - as falas - nos quadrinhos podem ser percebidas como temporais, visto que em um modo cross-modal, o perceptor “escuta” sua extensão no tempo: “Ao estudar a partitura de uma música, nós na verdade só percebemos suas configurações visuais, mas as entendemos como representantes de padrões auditivos: um som virtual é formado em nossas mentes” (ELLESTRÖM, 2021, p. 113).

Vejamos que alguns críticos, como já mencionamos, percebem em *Aqui* motivos musicais que se repetem ao longo do tempo, enxergando, por exemplo, na reaparição de um papel de parede esses tópicos que funcionam como ritmos. Essa musicalidade só pode ser percebida através da cross-modalidade, a partir das imagens gráficas, que se tornam, em sequência como numa partitura, os motivos da narrativa. E é justamente a forma como *Aqui* constrói esse espaço que se repete no tempo que nos permite dizer que a modalidade espaçotemporal é o *leitmotiv* da história, em que o espaço é a personagem testemunha, e o tempo, o narrador.

¹⁵ É preciso anotar que entender a representação da imagem gráfica como icônica leva em conta sua característica geral como um tipo de mídia. Esse entendimento também tem sentido naquilo que Peirce chama de primeiridade, na relação do signo com o objeto.

Um ângulo arquitetônico: a perspectiva fixa de canto

As relações entre o espaço e o tempo também são uma questão bastante investigada pela área da Arquitetura. Alguns estudiosos já dividiram as Artes - entendidas aqui como manifestações estéticas da cultura e incluindo a Arquitetura e a *Graphic Novel* no mesmo patamar - a partir dessa mesma interação. Depois de Platão e sua crítica à perspectiva única da pintura em sua representação da realidade e voltando a Lessing e sua argumentação contra a poesia pictórica, no entanto, entender as artes a partir desse binômio é simplificar o signo poético. Analisando *Aqui*, percebemos o quanto as artes gráficas podem tornar-se representativas do tempo.

De fato, é como se o tempo é quem contasse a história em *Aqui*, visto que é ele quem põe a narração em movimento, visualmente, a partir de quadros de épocas diferentes - as janelas inspiradas no Windows. O canto da sala, sempre ali, no mesmo lugar, é personagem da história, como o próprio título da *graphic novel* sugere. Ainda que como elemento espacial, esse canto da sala seja, em cada quadro, cristalizado em um instante “fotográfico” em uma mesma perspectiva, como uma personagem testemunha estática e muda, a vivacidade do elemento humano faz ver, de modo cross-modal, movimento e mudança, que são elementos temporais que têm contrapartida também em pontos de vista.

Na arquitetura, a comunicação e a experiência humana não perduram virtualmente, como nas *graphic novels*; elas acontecem, efetivamente, dentro de um espaço materializado. Ao contrário de expressões culturais como as gráficas, a música e o cinema, que podem ser preservadas por meio da reprodução técnica, digital ou virtual e mesmo pela constante mediação para novas tecnologias de armazenamento, um edifício nunca atinge o status de produto final, pois sua materialidade estará sempre vulnerável às variações climáticas e socioeconômicas. Em *Aqui*, essa materialidade é sempre conectada ao movimento humano, como podemos ver na Figura 6.



Fig 6 O processo arquitetônico (se) materializa (em) *Aqui* como um espaço humano simultâneo. Fonte: McGuire (2019, pos. 122).¹⁶

O arquiteto Steen Rasmussen argumenta que a relação entre o espaço e o tempo é uma das maiores dificuldades enfrentadas no desenvolvimento de um projeto arquitetônico. Destinado “a perdurar até um futuro distante”, um sítio arquitetônico deve, de preferência, estar à frente do seu tempo quando é projetado, a fim de que possa acompanhar a marcha dos tempos enquanto estiver de pé” (RASMUSSEN, 2002, p. 10), afinal, “uma das provas de boa arquitetura” é conseguir manter o uso do espaço “tal como o arquiteto o planejou” ao longo dos anos (RASMUSSEN, 2002, p. 12). Entretanto, para ele, a edificação deve também ser adaptável o suficiente para acomodar imprevistos, tal como acontece no espaço do canto da sala em *Aqui* (Figuras 7 e 8), quando foi necessária a adaptação da casa em vista das transformações, por exemplo, colocar tomadas elétricas para acomodar a televisão e outros aparelhos.

¹⁶ As imagens foram retiradas da versão digital Kindle, em que o total de posições (pos.) é de 152.



Fig 7 Uma extensão elétrica é necessária para ligar as luzes de Natal em 1953. Fonte: McGuire (2019, pos. 26).



Fig 8 Ao longo dos anos, os aparelhos eletroeletrônicos vão sendo inseridos no ambiente e exigindo mudanças no espaço. Fonte: McGuire (2019, pos. 25).

A premissa de Elleström de compreender as mídias a partir de suas quatro modalidades básicas é irredutível e, assim, a experiência dos habitantes na espaçotemporalidade do canto da sala pede a inclusão das noções de perspectiva e corporeidade em nossa análise. Por exemplo, ainda que a figura do menino esteja alocada no mesmo espaço em que o canto é central, o recorte do pequeno quadro, bem como a diferença na paleta de cores, faz com que ele se torne um dos focos da cena, como se uma câmera apontasse em zoom ora para o menino ora para as outras personagens no sofá. Numa única imagem gráfica, assim, a simultaneidade de diferentes tempos também se multiplica em diferentes perspectivas, como se fosse o tempo a contar a história do canto, o protagonista, por assim dizer, gráfico. Nesse sentido, é possível entender que é ao tempo que pertence esse álbum de imagens.

Rudolph Arnheim (1988) explica que a experiência arquitetônica consiste em uma existência intemporal do edifício no espaço e compara a experiência de entrar, atravessar e usar uma edificação à técnica cinematográfica *travelling*. Na *graphic novel* *Aqui*, essa perspectiva de uma “câmera”, que está fixada na mesma posição, a partir da janela representada na capa da obra, enquadra, assim, uma miríade de cenas, “registradas” em vários momentos temporais, que dão ao leitor acesso a vários pontos de vista. Isso é, a partir de um mesmo “ponto de fuga”, como elemento arquitetônico, são muitas as perspectivas, a supor que cada quadro tenha sido registrado pelo tempo, o narrador, em seus diferentes momentos



Fig 9 Diferentes perspectivas das perdas dos personagens, em duplo sentido. Fonte: McGuire (2019, pos. 72).

Cabe aqui pontuar que o termo perspectiva apresenta diferentes conotações na arquitetura, nas artes visuais e nos estudos de narratologia. James Elkins (1994, p. 212) explica que a “perspectiva direciona nosso olhar e organiza nossos pensamentos. A perspectiva parece controlar não apenas o que vejo, mas como eu vejo e como descrevo aquilo que vejo”¹⁷. Esse argumento em prol de um ponto de vista individualizado nas artes visuais dialoga com a noção de focalização desenvolvida pelos estudos de narratologia, mas é desconstruído em *Aqui*. Segundo Monica Fludernik (2014), a focalização dos trechos irá preencher lacunas em relação à função dentro do enredo de obras narrativas, no caso de *Aqui*, verbovisuais. Esse jogo

¹⁷ No original: “perspective directs our eyes and orders our thoughts [...] it seems to control not only what I see, but how I see and how I describe what I see” (tradução nossa).

provocado pela perspectiva de múltiplas cenas, a partir de um enquadramento fixo, permite ao leitor vislumbrar as várias gerações de habitantes do espaço do canto concomitantemente.¹⁸

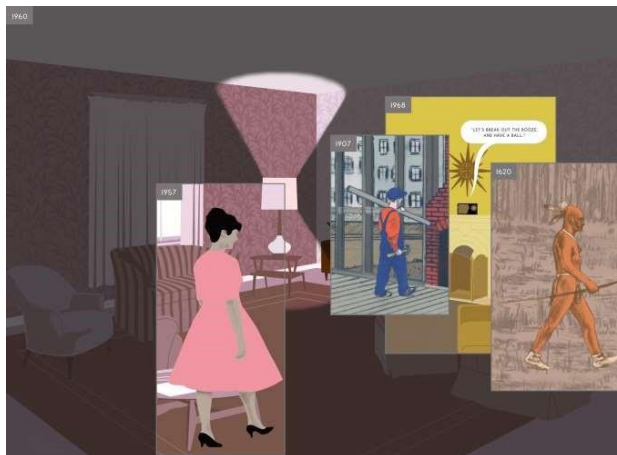


Fig 10 Três personagens que parecem em sintonia pela perspectiva da janela que focaliza o canto da sala. Fonte: McGuire (2019, pos. 147).

Podemos pensar nessa presença simultânea de várias gerações de personagens a partir da noção de corporeidade proposta por Merleau-Ponty (1945). A noção de *corporéité* almeja a inclusão do corpo, além da mente, nos atos de percepção, experimentação e representação do mundo. Uma vez que a consciência não advém somente da mente, a noção de corporeidade tem como função garantir o papel central exercido pelo corpo na experimentação do mundo. Corpo e mente possuem uma ligação inextricável, portanto não podem ser dissociados. Diferentemente da dualidade proposta pelo pensamento cartesiano, sujeito e objeto são uma só unidade e, desse modo, devem ser tratados como duas facetas de uma mesma entidade (VIEIRA, 2020). Essa noção dá suporte à premissa do arquiteto Steen Rasmussen, de que “não é suficiente ver arquitetura; devemos vivenciá-la [...] devemos residir nos aposentos, sentir como nos circundam, observar como nos levam naturalmente de um para outro”¹⁹ (RASMUSSEN, 1957, p. 33). Assim, a noção de corporeidade nos permite perceber o efeito dos corpos dos habitantes no espaço do canto da casa. Nesse ponto, esperamos não restar dúvida que o enquadramento escolhido para narrar *Aqui* é fisicamente vivenciado por seus ocupantes através de gerações, ou

¹⁸ É interessante notar, ainda que a leitura tabular ou digital não sejam objeto desse estudo, o modo como na leitura pelo aplicativo Kindle para computador, algumas viradas de tela dão uma ideia de movimento, caso entre a pos. 104 e a 105.

¹⁹ No original: “it is not enough to see architecture; you must experience it [...] you must dwell in the rooms, feel how they close about you, observe how you are naturally led from one to the other” (tradução nossa).

seja, é sua ocupação vívida, ainda que sem os detalhes da história de cada um, que faz da narrativa sobre um canto de uma sala uma história humana.



Fig 11 Mesmo quando personagens parecem agir no espaço diegético, o tempo é o condutor dramático da história. Fonte: McGuire (2019, pos. 32).

Há muitas referências à passagem do tempo e a perdas na narrativa, culminando, na cena final, com uma personagem encontrando um livro pelo qual, lá no início da narrativa, ela procurava. A narrativa, nessa passagem por vários milênios, também coloca a vida na terra como tema, dando a ideia de uma catástrofe final. Alguns signos indiciais alocam a casa em referência ao espaço-tempo da realidade extradiegética, caso da aparição de Benjamin Franklin, como um dos personagens, morador vizinho à casa. Não é difícil confirmar, por detalhes da história e pelos depoimentos do autor, a localização da casa nos Estados Unidos, o que não altera sua significância, que está na invenção de vidas que atravessam esse mesmo espaço onde nós, leitores, vivemos. Na parede à direita do canto, a transmediação para a linguagem gráfica de duas telas de Vermeer, *Mulher de azul lendo uma carta* (1663-1665, ver Figura 12) e *Moça lendo uma carta à janela* (c. 1657-59, ver Figura 13) também são indícios dessa referência à realidade extradiegética, em certo sentido, a lembrar a permanência das artes no tempo.



Fig 12 Transmídiação da tela *Mulher de azul lendo uma carta* decorando o espaço do canto da sala em 1933. Fonte: McGuire, (2019, pos. 46).

O pintor holandês Johannes Vermeer (1653-1675) é conhecido pela antecipação de técnicas de perspectiva e uso da incidência de luz, sempre através de uma janela localizada em um canto de seu ateliê. Sua marca registrada são cenas estáticas de mulheres laboriosas, com recorrência da temática das cartas. Não nos parece coincidência que duas telas de mulheres lendo cartas, enquadradas nesse canto da sala, sejam transmidiadas pela linguagem gráfica e postas próximas ao canto que está na altura da linha central do miolo do livro impresso, como se fossem janelas para a intemporalidade das artes. Por meio de um jogo entre a leitura de correspondências e a noção de perspectiva - nas artes visuais (das telas), da arquitetura (da casa) e da focalização da narrativa verbo-visual-, McGuire parece enviar uma mensagem ao leitor.

Além do entendimento das quatro modalidades de transferência de características de mídias, ou seja, suas midialidades, nas palavras de Jorgen Bruhn (2020), é de extrema importância a inclusão dos aspectos qualificadores contextuais e operacionais da obra arquitetônica. A partir de um canto da casa, *Aqui* revela com maestria a origem, a delimitação e o uso daquele espaço ao longo dos tempos. As circunstâncias históricas, culturais e sociais se manifestam no jogo de painéis dentro de outros painéis de modo a enquadrar recortes do tempo simultaneamente, como no caso, já citado, de Benjamin Franklin e, ainda, a história dos habitantes originários em seu primeiro contato com os colonos ingleses. Já os aspectos qualificadores operacionais podem ser observados tanto pelas escolhas estéticas das técnicas de ilustração para representar cada período histórico intradieético, quanto pelas escolhas feitas pelos ocupantes da edificação que são, também, manifestações das transformações culturais. Sobre as características comunicativas da arquitetura, em seu tratado sobre *autopoiesis* Patrik

Schumacher explica que “edifícios e espaços constituem um tipo muito específico de comunicação ao ordenar e emoldurar as comunicações [...] entre pessoas presentes ao mesmo tempo dentro de um determinado espaço”²⁰ (SCHUMACHER, 2011, p. 1).



Fig 13 Faixas radiais do espaço arquitetônico contam a história daquele espaço, no ano 2213. Fonte: McGUIRE (2019, pos. 129).

Na Figura 13 podemos ver como o modo espaçotemporal se modifica, na troca das janelas pelo feixe de imagens, como se uma tecnologia do futuro permitisse à personagem trazer, através do leque, imagens de diferentes épocas, estas, já sem demarcação do tempo, como se fizessem, todas elas, parte de uma mesma diegese. Essa conjunção temporal, que evoca uma experiência de imersão, como podemos perceber nas páginas seguintes, insiste na permanência da arte, por meio da presença das telas de Vermeer bem próximas do canto da parede, em um diálogo entre tempos.

²⁰ No original: “architects communicate to wider audiences via buildings and designed spaces. Buildings and spaces constitute a very specific type of communication: they are ordering and framing communications that act as framing premises and priming invitations for (face to face) communicative interaction between people co-presence in space” (tradução nossa).

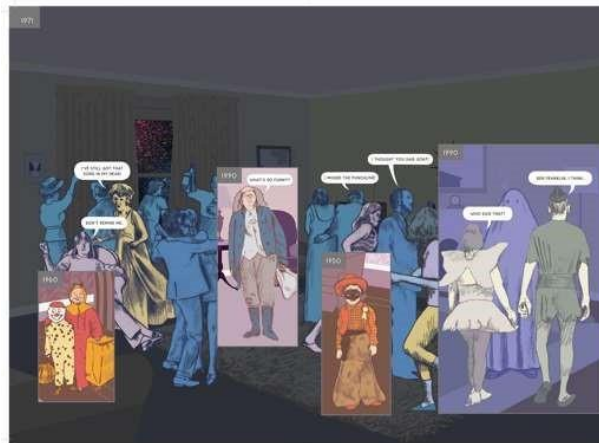


Fig 14 A modalidade espaçotemporal como narradora e testemunha entre os diferentes personagens, ao mesmo tempo coadjuvantes, em sua individualidade, mas como protagonistas em sua interação no espaço. Fonte: McGuire (2019, pos. 38).

Essa conjunção espaçotemporal mostra-se (Figura 14) como uma concretização do cronótopo, em que também a musicalidade já referida pode ser percebida pelos diferentes estilos das representações dos personagens. As personagens são tantas, em flashes, que não se complexificam, ainda que possamos compreender alguns desses micro-enredos, a ponto de passarem a ser como fotografias na história desse protagonista espaçotemporal, o canto da sala. Ao mesmo tempo, esse lugar, assim, se mostra como um espaço(tempo) humano, ainda que dentro da premissa de uma arquitetura do imaginário. Separados pelo tempo cronológico ao longo da história humana, esses personagens são reunidos em torno daquilo que tem em comum, o canto da sala espiado pela janela, como a compor uma corporeidade única que, ao fim e ao cabo, é a própria existência humana.

Referências

ARNHEIM, R. *A dinâmica da forma arquitetônica*. Tradução: Wanda Ramos. Lisboa: Editorial Presença, 1988.

BAKHTIN, M. *The Dialogic Imagination*. Tradução para o inglês: Caryl Emerson e Michael Holquist. Texas: University of Texas Press, 1981.

BAKHTIN, M. *Questões de literatura e de estética: A Teoria do Romance*. Tradução: Aurora Fornoni Bernardini *et al.* São Paulo: HUCITEC, 2014.

BORGES, D. A história humana em um canto de sala - “Here”, de Richard McGuire. *O quadro e o risco*, [s. l.], 2015. Disponível em: <https://oquadroeorisco.com.br/2015/02/03/a-historia-humana-em-um-canto-de-sala-here-de-richard-mcguire/>. Acesso em: mar. 2023.

BRUHN, J. O que é midialidade, e (como) isso importa? Termos teóricos e metodologia. Tradução de Solange Ribeiro de Oliveira. In: DINIZ, T.; FIGUEIREDO, C.; OLIVEIRA, S. (org.). *A intermidialidade e os estudos interartes na arte contemporânea*. Santa Maria: Editora UFSM, 2020. p. 15-54.

BUENO, D. Tudo ao mesmo tempo aqui. *Revista Quatro cinco um*, São Paulo, 2017. Disponível em: <https://www.quatrocincoum.com.br/br/resenhas/quadrinhos/tudo-ao-mesmo-tempo-aqui>. Acesso em: mar. 2023.

COOK, R. T. Narrative, Time Travel and Richard McGuire’s “Here”. In: URSINI, F.-A. et al. (ed.). *Visions of the Future in Comics: International Perspectives*. Jefferson: McFarland&Company, 2017. p. 12-29.

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. Tradução: Alexandre Boide e Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ELKINS, J. *The Poetics of Perspective*. Ithaca: Cornell University Press, 1994.

ELLESTRÖM, L. *As modalidades das mídias II*. Tradução: Beatriz Alves Cerveira, Júlia de Oliveira Rodrigues e Juliana de Oliveira Schaidhauer. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2021.

FITCH, A. *One Soul, From Hell, and Here: the Graphic Novel Page as Time Machine*. In: URSINI, F.-A. et al. (ed.). *Visions of the Future in Comics: International Perspectives*. Jefferson: McFarland&Company, 2017. p. 30-48. Disponível em: https://cris.brighton.ac.uk/ws/files/31853616/one_soul_from_hell_here.pdf. Acesso em: mar. 2023.

FLUDERNIK, M. Description and Perspective: the Representation of Interiors. *Style*, [s. l.], v. 48, n. 4, p. 461-478, 2014.

HERE By Richard McGuire; Illustrated By Richard McGuire Release Date: Dec. 9, 2014. A gorgeous symphony. *Kirkus Reviews*, [s. l.], 2014. Disponível em: <https://www.kirkusreviews.com/book-reviews/richard-mcguire/here-mcguire/>. Acesso em: mar. 2023.

MATOS, O. Apresentação. In: TOZZI, C. *Geometrias do tempo*. Exposição. São Paulo: Galeria de Arte São Paulo, 1998. Disponível em: <https://www.escriitoriodearte.com/artista/claudio-tozzi>. Acesso em: fev. 2023.

MAZUR, D.; DANNER, A. *Comics: A Global History, 1968 to the Present*. London: Thames & Hudson, 2014.

MCCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCGUIRE, R. *Aqui*. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2019. *Kindle*.

- MCGUIRE, R. *Aqui*. Tradução: Erico Assis. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2017.
- MERLEAU-PONTY, M. *Phénoménologie de la perception*. Paris: Gallimard, 1945.
- MORTIMER, J. A construção de uma abordagem: o campo em expansão. *Concinnitas*, [s. l.], v. 2, n. 25, p. 1-32, 2014.
- MURPHY, T. Here – 25 Years On, Richard McGuire Once Again Brings Eternity into a Single Room. *Broken Frontier*, [s. l.], 2014. Disponível em: <https://www.brokenfrontier.com/here-richard-mcguire-graphic-novel-hamish-hamilton-raw/>. Acesso em: mar. 2023.
- PEIXOTO, J. L. *Em teu ventre*. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.
- RAJEWSKY, I. O termo intermedialidade em ebulição: 25 anos de debate. In: DINIZ, T.; FIGUEIREDO, C.; OLIVEIRA, S. (org.). *A intermedialidade e os estudos interartes na arte contemporânea*. Santa Maria: Editora UFSM, 2020. p. 55-96.
- RASMUSSEN, S. E. *Understanding Architecture*. Cambridge: The MIT Press, 1957.
- RASMUSSEN, S. E. *Arquitetura vivenciada*. Tradução: Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- SCHUMACHER, P. *The Autopoiesis of Architecture*. London: John Wiley & Sons, 2011. v. 1.
- SOBRE. *Richard McGuire*, New Jersey, [20--?]. Disponível em: <https://www.richard-mcguire.com/>. Tradução nossa. Acesso em: mar. 2023.
- TORAL, A. *Holandeses*. São Paulo: Veneta, 2017.
- TOZZI, C. Arquitetura Imaginária. *Enciclopédia Itaú Cultural*, São Paulo, 1992. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra63080/arquitetura-imaginaria>. Acesso em: mar. 2023.
- UMILE, D. Richard McGuire: Here. *Dominic Umile*, [s. l.], 2014. Disponível em: <https://dominicumile.com/richard-mcguire-here-graphic-novel/>. Acesso em: mar. 2023.
- VIEIRA, M. Building Bridges: the modes of architecture. In: ELLESTRÖM, L. (ed.). *Beyond Media Borders: Intermedial Relations among Multimodal Media*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2020. v. 2. p. 59-77.

A corner in time: spatiotemporal narration in *Here*, a graphic novel by Richard McGuire

Abstract: Time is one of the great themes of art. Not time *per se*, but rather what its effects on people, as the true focus of artistic creation: human existence. In *Here* (2017), a graphic novel by Richard

McGuire, time becomes a sort of narrator-character in its intersection with space. In this article, our reading of *Here* focuses on this relationship, grounded on Lars Elleström's notion of spatiotemporal modality (2021) as one of the main narrative elements, in which the narrator shows himself as a camera fixed by time, while the corner of a house's living room becomes a character - witness throughout history. For such, we converge theories of intermediality, fiction and comics, in relation to architecture.

Keywords: Intermediality; Spatiotemporal modality; Graphic novel; Architecture.

Recebido em: 31 de março de 2023.

Aceito em: 27 de julho de 2023.